



XBOX 360



ATLUS<sup>®</sup>  
WWW.ATLUS.COM

**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360<sup>MD</sup> et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

#### Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

## TABLE DES MATIÈRES

CONNECTEZ-VOUS À XBOX LIVE...	23
NOTRE HISTOIRE...	24
VINCENT BROOKS...	25
KATHERINE MCBRIDE...	26
CATHERINE...	27
TITLE MENU...	28
CONTROLS...	30
MOUVEMENTS DE BASE...	32
TECHNIQUES...	33
THE NIGHTMARE...	34
STRAY SHEEP...	40
GÉNÉRIQUE...	44
SOUTIEN DU PRODUIT...	49
GARANTIE...	49

#### Xbox LIVE

Xbox LIVE<sup>MD</sup> est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) pour en savoir plus.

#### Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

#### Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

# Notre histoire

Vincent Brooks a peu d'ambition dans la vie et il semble l'aimer comme ça. Son travail est assez simple et sa jolie copine Katherine lui est dévouée. Toutefois, une partie de sa dévotion est de faire en sorte que Vincent s'améliore et récemment, elle a commencé à être plus insistante qu'il fasse quelque chose de lui-même et qu'il devienne quelqu'un avec qui il vaut la peine de s'installer. C'est devenu angoissant pour lui, surtout que le mot « mariage » revient de plus en plus souvent dans leurs conversations...

Vincent a été un copain fidèle à Katherine, mais une simple aventure d'un soir sous l'effet de l'alcool chamboule toute sa vie. Une jolie et mystérieuse étrangère nommée Catherine le séduit et il n'arrive pas à prendre une décision : sa douce moitié fidèle ou cette nouvelle fille qui est tout ce qu'il a désiré chez une femme?

Ce qui rend les choses plus compliquées, ce sont les cauchemars horribles que Vincent a commencés à faire après cette affaire : des cauchemars où il grimpe des tours sans fin de blocs, mais aussi des cauchemars de mort et de terreur. Au même moment, une série de morts inexplicables tient toute la ville sur le qui-vive. Des gens normaux et en santé ont été retrouvés morts dans leur lit avec des expressions d'agonie et de terreur extrême sur leur visage. Le lien qui relie toutes les victimes est que se sont tous des hommes. Une rumeur étrange circule disant que si quelqu'un tombe dans ses rêves et ne se réveille pas avant d'atterrir, il meurt dans la vraie vie...

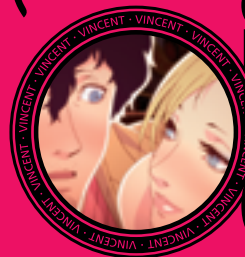
## Vincent Brooks

32 ans

Un ingénieur système mal payé d'une entreprise de technologie insignifiante. Il n'a pas besoin de porter un costume ou une cravate pour son travail, puisqu'il n'a aucun contact avec les clients de son entreprise. Vincent a passé sa vingtaine sans plans concrets pour son futur, mais maintenant, sa copine de cinq ans, Katherine, commence à parler de mariage. Depuis que le sujet a été abordé, il a commencé à faire des cauchemars horribles et il souffre jour et nuit.



Vincent Brooks



# L'agneau égaré





**Katherine McBride**  
**32 ans**

Elle est gérante d'une compagnie de vêtements et semble bien à l'aise. Elle a grandi avec Vincent et ses amis, mais elle s'est éloignée lorsqu'ils ont tous obtenu leurs diplômes. Les deux se sont retrouvés à une réunion d'école secondaire il y a cinq ans de cela et sortent ensemble depuis ce temps.

Face à la possibilité d'être enceinte, elle croit qu'elle doit être une adulte responsable et elle essaie d'aider Vincent à prendre la même décision. Elle apprécie la nourriture sucrée et les gâteaux en particulier.

Katherine  
McBride



**Catherine**  
**22 ans**

Elle rencontre Vincent dans son bar de quartier et le séduit pendant toute la nuit. Elle a un charme innocent, mais les yeux d'une tentatrice et un corps qui attire l'attention partout où elle va. Catherine a une façon de ruiner le bon sens et la maîtrise de soi chez tous les hommes et elle trouve rapidement de quoi s'amuser avec Vincent.

Catherine



L'histoire d'un soir



# TITLE MENU

## Connexion

**Connexion :**  
Connectez-vous à un profil de votre Xbox 360 de façon à accéder aux classements en ligne. Si vous choisissez de ne pas vous connecter, votre partie sera jouée hors ligne.

**Choisir un appareil de stockage :**  
Choisissez un appareil de stockage où sauvegarder les données de partie sauvegardée.

## Golden Playhouse

Ceci est le cœur du jeu. Observez les tribulations de la vie de Vincent et menez-le à la liberté dans ses cauchemars.

## New Game

Commencez une nouvelle partie ici. Vous aurez l'option de choisir la difficulté avant de commencer la partie, mais ne vous inquiétez pas, vous pouvez la changer pendant le jeu dans le Config menu.

**EASY :** le jeu punit moins pour les erreurs et vous pouvez reprendre vos derniers mouvements.

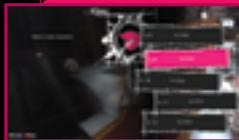
**NORMAL :** ce réglage est pour ceux qui veulent un bon défi.

**HARD :** encore plus brutal que Normal, celui-ci est pour les joueurs expérimentés.



## Load Game

Sélectionnez une partie sauvegardée pour reprendre où vous étiez. Choisissez un fichier de sauvegarde et confirmez votre sélection en appuyant sur le Bouton A.



Vous pouvez sauvegarder votre partie entre les niveaux de cauchemars au podium du Landing (voir P. 37) ou par le cellulaire de Vincent lorsque vous êtes dans le Stray Sheep (P. 40). La sauvegarde requiert 472 ko d'espace libre sur le support de stockage choisi.

## Babel

Les épreuves de Babel sont des défis spéciaux pour les joueurs qui souhaitent découvrir une action d'ascension plus frénétique que ce qu'ils trouvent dans le Golden Playhouse. Par contre, certaines conditions doivent être remplies dans le jeu avant de pouvoir accéder à Babel.

## Single

Essayez de monter Babel seul.



## Pair

Essayez de monter Babel avec une autre personne dans une ascension coopérative à deux joueurs. Si un des joueurs meurt ou tombe, la partie se termine.



## Offline Record

Vous pouvez voir vos records personnels hors ligne ici. Utilisez les boutons multidirectionnel droit et gauche pour naviguer la liste de niveaux.

## Leaderboard

Voyez comment vous vous classez comparativement au reste du monde. Utilisez les boutons multidirectionnel droit et gauche pour naviguer la liste de niveaux.

\*Pour accéder aux statistiques en ligne, vous devez avoir un compte Xbox LIVE® et être connecté au service LIVE®.



## Configuration

Plusieurs options de votre expérience de jeu peuvent être modifiées ici. Voir P. 36 pour une description détaillée de ces réglages.

\*Le niveau de difficulté du jeu ne peut être changé que dans le Config menu du Stray Sheep (P. 40).

# CONTROLS

Utilisez la manette 1 pour jouer à Catherine. Pour accéder aux modes Babel et Colosseum, vous devez avoir deux manettes.



## Niveau Cauchemar

Boutons multidirectionnel/manette analogique gauche	Déplacer
Manette analogique droite	Changer la vue
Bouton A	Agripper un bloc/Avancer le dialogue
Bouton B	Tomber lorsqu'accroché
Bouton Y	Pas utilisé
Bouton X	Utiliser l'objet
START	Afficher le menu
BACK	Reprendre (difficulté Easy seulement)



## Stray Sheep (Bar)

Boutons multidirectionnel/manette analogique gauche	Déplacer
Bouton A	Parler/Examiner/Avancer le dialogue
Bouton B	Se lever/Sauter le dialogue
Bouton Y	Ouvrir le cellulaire
Bouton X	Boire
RB	Afficher le menu
RT	Marcher sur la pointe des pieds
START	Afficher le menu



## Pause pendant les cinématiques

Pendant les événements et les cinématiques des Cauchemars, appuyez sur le Bouton A ou le Bouton RB pour afficher le menu Pause.



- Pause : mettre sur pause/reprendre la cinématique
- Chapter Skip : terminer la cinématique immédiatement
- Subtitles : afficher ou non les sous-titres

Ce jeu supporte la technologie Dolby® Digital 5.1. Pour profiter de ce jeu en son ambiophonique Dolby® Digital 5.1, branchez votre Xbox 360 sur une chaîne stéréo compatible avec Dolby® Digital.

## Menu/Cinématiques

Boutons multidirectionnel/manette analogique gauche	Déplacer le curseur
Bouton A	Faire une sélection/Afficher le menu
Bouton B	Annuler les sélections
RB/START	Afficher ou cacher le Menu

## Mouvements de base

Dans les niveaux du Cauchemar, vous déplacerez des blocs et utiliserez différentes techniques pour monter au sommet des tours. Révisons les techniques dont vous aurez besoin pour vous déplacer.

### Agrapper et déplacer

Tenez-vous devant un bloc et tenez enfoncé le Bouton A pour le prendre. Utilisez les boutons multidirectionnel ou la manette analogique gauche pour pousser ou tirer le bloc vers l'arrière ou l'avant.

### Tirer pour créer des marches

Tirez un bloc du mur de façon à créer une marche.

### Ne pas trop pousser

Si vous poussez des blocs vers le fond, ils tomberont et il vous sera plus difficile de trouver un chemin vers le haut.

### Rencontre des côtés

Tant qu'un bloc partage un côté avec un bloc en dessous, il restera en place sans tomber. Les côtés s'illuminent en bleu lorsqu'ils se connectent.

### Faire des escaliers

Vincent ne peut monter qu'un seul bloc à la fois. Déplacer des blocs pour créer des chemins en escaliers est l'une des aptitudes des plus fondamentales dont vous aurez besoin.

## Techniques

Juste savoir comment faire n'est pas suffisant pour vous sortir des différents Cauchemars. Il est important de parler aux moutons des Landings pour apprendre des façons avancées de se déplacer (P. 37). Voici quelques-uns des mouvements que vous pouvez apprendre :

### Pyramide

Tirez autant de blocs que d'étages que vous voulez monter, puis monter au sommet et tirez une autre rangée. Cela vous assure d'avoir assez de blocs pour vous rendre en haut.

### Glisser

Posez deux blocs un par-dessus l'autre et tirez ensuite celui du dessous pour créer un escalier de deux marches.

### Attraper

Poussez un bloc sur un espace vide et il y restera tant qu'il partage un côté avec un autre bloc en dessous.



# THE NIGHTMARE

Lorsque Vincent est pris dans ses cauchemars, des rangées de blocs tombent du bas de la tour alors que le temps passe. Guidez Vincent alors qu'il grimpe pour l'empêcher de tomber à sa perte!

## Continuez à grimper! Continuez à survivre!

Utilisez toute votre intelligence et les objets à votre disposition pour atteindre l'objectif tout en haut de chaque niveau. Lorsque vous entendrez une cloche sonner, c'est un signe vous indiquant que vous êtes très près de la fin. Continuez à grimper et vous survivrez!

## L'amour est sans pitié

Vincent meurt dans son rêve s'il bascule de la tour ou s'il tombe dans l'un des nombreux dangers du cauchemar.

- Retry : recommencez depuis le dernier point de contrôle passé. Il y a un nombre limité de fois que vous pouvez utiliser un Retry. Vous pouvez récupérer des Mystic Pillows dans les niveaux pour obtenir plus de Retry.

- Return to title : terminez la partie et retournez à l'écran titre... Vincent mourra dans la vraie vie.



Ceci représente le niveau. Vincent commence tout en bas et il doit grimper jusqu'à l'objectif qui se trouve au sommet.

Emplacement de Vincent

Intoxication de Vincent  
Plus il a bu dans la nuit, plus vite il se déplace dans le cauchemar. (P. 41)

## Résultats et prix

Lorsque Vincent atteint son objectif, vous verrez votre pointage pour ce niveau et le prix que vous gagnez pour cette ascension.

Votre pointage actuel.

La prime de pointage actuelle que vous obtiendrez lorsque le Step Counter se vide. Continuez à grimper pour augmenter cette prime!

Il s'agit du nombre de fois que vous pouvez faire un Retry après la mort. Récupérez un Mystic Pillow pour obtenir plus de Retry.

Chaque fois que Vincent monte d'une marche, ce compteur augmentera. Plus le compteur monte, plus vous gagnerez de points en prime. Par contre, si la jauge en dessous se vide, le compteur retombe à zéro.

Objet actuel de Vincent. Utilisez-le en appuyant sur le Bouton X. Il y a différents types d'objets, mais un seul objet peut être tenu à la fois.

## Reposez-vous avec les Mystic Pillows

Courez dans un Mystic Pillow de manière à obtenir un Retry et une autre chance de vous attaquer à un niveau après un échec. Faites de votre mieux pour les ramasser, même si ça veut dire prendre un chemin plus long.

## Menu Pause

Appuyez sur START pendant la partie pour mettre le jeu sur pause et afficher le menu Pause.

## Return to Game

Continuer le cauchemar!

## Retry

C'est comme mourir, mais sans le sentiment d'échec.

- **Retry from beginning** : recommencez au début du niveau.
- **Retry from checkpoint** : recommencez à partir du dernier point de contrôle.

## Config

Changez divers réglages du jeu.

- **Difficulty** : changez la difficulté du jeu.  
Vous ne pouvez pas changer la difficulté pendant que vous êtes dans un cauchemar. Vous pouvez changer les réglages dans le Config menu du Stray Sheep (P. 40).
- **Vibration** : allumez ou éteignez les vibrations.
- **Camera Control** : changez l'angle de la caméra avec la manette analogique droite.  
Haut/bas : inversez les contrôles verticaux de la caméra.  
Droite/gauche : inversez les contrôles horizontaux de la caméra.
- **OK** : sauvegarder les réglages. Vous devez sélectionner OK de façon à sauvegarder les changements apportés dans le Config menu.

## Return to Title

Quitter le jeu et retourner à l'écran titre.



### Points de contrôle – votre ami pendant une nuit essemblée

Vous pouvez trouver des points de contrôle lorsque vous grimpez. Passez dans un de ces points de contrôle pour l'activer, ce qui vous permettra de recommencer à partir de ce point si vous échouez.



## Landings

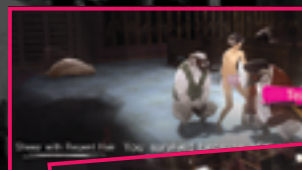


Une fois que Vincent a atteint un objectif, il sera ramené au Landing, entre les niveaux. Vous pouvez parler avec les autres moutons, acheter des objets et apprendre des techniques utiles pour vous aider à naviguer les défis à venir.



## Du nouveau pour de vieux moutons

Vincent n'est pas seul dans ce cauchemar. Les autres moutons essaient aussi de survivre et ils sont heureux de l'aider en lui donnant des façons de grimper plus haut et plus vite. Assurez-vous d'essayer ce que vous apprenez d'eux!



## Sauvegardez, sauvegardez, sauvegardez

Le livre sur le podium vous permet de sauvegarder votre partie. Approchez-vous du podium et appuyez sur le Bouton A pour ouvrir le menu de sauvegarde.



## Mystic Pillow

Donne une chance supplémentaire de grimper.

## Bell

Change les blocs autour de Vincent en White Blocks normaux.

## Acheter des objets

Il y aura parfois un mouton qui vend des objets dans le Landing. Si vous avez de la difficulté à passer un niveau, échangez des points contre un objet utile. Par contre, souvenez-vous que d'échanger des points rendra l'obtention des prix plus difficile.

## Bible

Fait disparaître les ennemis à proximité.

## White Block

Crée un seul White Block en face de Vincent.

## Energy Drink

Permet à Vincent de monter deux ou trois blocs à la fois pendant un temps limité.

## Dark Block

Crée un seul Dark Block en face de Vincent.

## Le Confessionnal

Les pièces étranges au bout des Landings sont les Confessionnaux. Une fois que vous êtes prêts à essayer le prochain niveau, ouvrez la porte et prenez un siège dans cet isolement énigmatique.

## Prenez votre décision... Est-ce un test!?

Une fois dans le Confessionnal, on vous posera une question. Répondez honnêtement à la question; la réponse que vous choisissez pourrait revenir vous hanter...

## Que disent les autres agneaux égarés?

Si vous êtes connecté à Xbox Live®, vous verrez les réponses que les autres joueurs ont données à la même question la première fois qu'ils ont répondu.

Si vous jouez hors ligne, vous verrez le résultat d'un sondage.

## La jauge

Cette jauge bleu et rouge étrange s'affichera lorsque vous demandez à Vincent de prendre certaines décisions ou d'entreprendre certaines actions pendant le jeu. Tout ce que vous faites aura un impact... sur quelque chose...



# STRAY SHEEP

Le Stray Sheep est le bar de quartier de Vincent. Lui et ses amis se rencontrent ici chaque soir, ainsi que d'autres habitués de l'endroit.



## Passer le temps

Alors que vous parlez à des gens, le temps passera. Des gens viennent et partent, et les sujets de conversations changeront.

## Socialiser

Des gens peuvent s'ouvrir à Vincent et certains peuvent même lui parler de leurs plus grandes craintes ou peurs. Comment Vincent y réagit affectera la jauge qui apparaît dans le jeu.



## Partir, pour peut-être rêver

Lorsque vous vous approchez de la porte du bar, on vous demandera si vous souhaitez quitter le bar ou non. Sortez du bar pour envoyer Vincent à la maison et faire face à la prochaine nuit de cauchemars.

## Choses à faire

Utilisez la manette analogique gauche ou les boutons multidirectionnel pour déplacer Vincent dans le Stray Sheep et le faire interagir avec l'environnement. Appuyez sur START pour ouvrir le menu principal (P. 36).



## Rencontres

Lorsque Vincent s'approche d'une personne, appuyez sur le Bouton A pour leur parler. Vous pouvez aussi regarder la télévision ou utiliser des choses dans le bar.



## Levez-vous

Appuyez sur le Bouton B pour que Vincent se lève de son siège et commence à explorer le bar.



Intoxication

## Passer la nuit à boire

Appuyez sur le Bouton X pendant que vous êtes dans la cabine de Vincent pour boire un verre. Lorsqu'il boit, son niveau d'intoxication augmente. Plus Vincent est saoul lorsqu'il est au bar, plus vite il se déplacera dans le cauchemar de cette même nuit.



## Pratiquement vide

Si Vincent finit son verre, il peut en commander un autre. Le Stray Sheep possède une panoplie de puissants breuvages, alors essayez de commander quelque chose de nouveau.



## Messagerie ivre

Appuyez sur le Bouton Y pour ouvrir le cellulaire de Vincent. Plusieurs options vous seront présentées. Lorsque Vincent reçoit un nouveau message texte, une icône apparaît à l'écran.

Nouveau message texte



### IN

Vérifier la boîte de réception. Vous pouvez répondre à certains messages et ouvrir des pièces jointes ici.



#### <REPLY>

Appuyez sur le Bouton X pour répondre. Confirmez chaque ligne de texte avec le Bouton A. Appuyez sur le Bouton B pour effacer la ligne en cours et appuyez sur le Bouton A encore une fois pour écrire quelque chose de nouveau. Il y a différentes façons de répondre à tout!



#### <ATTACHMENTS>

Appuyez sur le Bouton Y pour voir les images en pièces jointes. Par contre, il y a certaines choses qui ne sont pas faites pour être montrées en public...

### OUT

Vous pouvez revoir toutes les réponses que vous avez envoyées jusqu'à maintenant.

### AWARDS

Ce sont des messages détaillant les prix que vous avez obtenus en passant les niveaux dans le cauchemar. Vous pouvez rejouer les niveaux que vous avez passés et essayer d'obtenir un meilleur score.



#### <RE-CHALLENGE>

Appuyez sur le Bouton X pour rejouer ce niveau.



#### <ATTACHMENTS>

Appuyez sur le Bouton Y pour voir une image du prix que vous avez gagné pour ce niveau.

### DIARY

Vous pouvez sauvegarder votre partie ici. Sélectionnez un fichier et appuyez sur le Bouton A pour confirmer.

## Diverses diversions

Il y a plus de choses amusantes à faire dans le Stray Sheep à part boire et parler aux autres clients.



### Rapunzel

Ce jeu de style rétro devient populaire pour Vincent et ses amis. Les règles sont les mêmes que pour les Cauchemars, mais il y a un nombre limité de mouvements disponibles, affichés en tant que PUISSANCE (POWER). Si vous n'arrivez pas à atteindre Rapunzel avant que votre PUISSANCE ne s'épuise, le jeu se termine.

### Jukebox

Changez la chanson qui joue dans le bar. Vous pouvez obtenir plus de chansons en complétant certaines activités dans le jeu.



### Salle de bain

Dans le monde affairé d'aujourd'hui, des fois, la solitude d'un cabinet de toilette est le seul endroit où l'on peut vraiment être seul.



# CREDITS / GÉNÉRIQUE

## JAPANESE STAFF / ÉQUIPE

### Director / Directeur

Katsura Hashino

### Art Director / Directeur artistique

Shigenori Soejima

### Composer / Compositeur

Shoji Meguro

### Event & Field Planners /

#### Planificateur d'événements et de plans

Yuichiro Tanaka

Azusa Kido

Akira Akemine

### Puzzle Stage Planners / Planificateur des niveaux de casse-têtes

Toshiki Konishi

Shogo Isogai

Kenichi Gotoh

Atsushi Watanabe

### System Planner / Planificateur système

Daiki Itoh

### Assistant Planner / Planificateur adjoint

Mitsutaka Tamari

### Chief Designer / Concepteur en chef

Kazuhisa Wada

### Event Designers /

#### Concepteur d'événements

Mumon Usuda

Yasuhiro Akimoto

Shinya Senzaki

Taku Aoyagi

Kaori Okita

Miyuki Harigai

Yuto Yoshida

### Interface Designer /

#### Concepteur de l'interface

Masayoshi Sutoh

### Stage & Field Designer /

#### Concepteur de niveaux et de plans

Shuji Fukasawa

### 3D Character Modeler /

#### Modélisateur de personnages 3D

Kaori Okita

Shinya Senzaki

Yasuhiro Akimoto

Miyuki Harigai

Yuto Yoshida

### Motion Designers /

#### Concepteurs du mouvement

Masanari Okagawa

Yoshie Nakajima

Taku Aoyagi

Yuuki Naruse

Keigo Ooshima

Katsuhito Hora

### Effect Designers / Concepteur des effets

Hitomi Kakiuchi

Moyumi Iwata

### Chief Programmer /

#### Chef programmeur

Yujiro Kosaka

### Event Programmer /

#### Programmeur d'événements

Toshiyuki Niida

### Field Programmer /

#### Programmeur de plans

Satoshi Ooyama

### Boss Stage Programmer / Programmeur de niveaux d'ennemis majeurs

Nobuyoshi Miwa

### Boss Stage Sub Programmer /

#### Sous programmeur de niveaux d'ennemis majeurs

Tomohiko Imanishi

### Interface Programmers /

#### Programmeur de l'interface

Takahiro Nowatari

Yuichi Yoshida

Yasufumi Kasagi

### Sound Programmer /

#### Programmeur du son

Hirokazu Tohyama

### Assistant Programmer /

#### Programmeur adjoint

Tatsuya Fujii

### Chief Sound Designer /

#### Concepteur du son en chef

Atsushi Kitajoh

### Sound Designers /

#### Concepteur du son

Kenichi Tsuchiya

Toshiki Konishi

### Animation Works /

#### Travail d'animation

STUDIO4°C Co., Ltd.

### Animation Director, Staging/Layout, Chief

#### Animation Supervisor /

#### Directeur de l'animation, mise en scène, disposition, superviseur en chef de l'animation

Yasuyuki Shimizu

### Storyboard / Scénarimage

Yasuyuki Shimizu

Shojiro Nishimi

### Animation Character Design /

#### Conception des personnages de l'animation

Hirofumi Nakata

### Animation Supervisors /

#### Superviseur de l'animation

Tatsumori Imoto

Riki Matsura

Hirofumi Nakata

### Art Director / Directeur artistique

Toru Hishiyama

### CGI Director / Directeur CGI

Tomoko Washida

### In-Between Supervisor /

#### Superviseur intermédiaire

Mutsuko Kajigaya

### Color Stylist / Styliste de la couleur

Yuko Nojiri

### Editor / Éditeur

Mutsumi Takemiya

### Key Animation / Animation clé

Takayuki Hamada

Yumi Chiba

Nobutoshi Ogura

Hiroomi Yamakawa

Mikine Kuwahara

Takaaki Hirayama

Masayuki Kato

Toshihiko Masuda

Sawako Miyamoto

Tatsuro Nagai

Yumiko Ishii

Osamu Sakata

Takahiro Shikama

Tetsuo Hirakawa

Masaya Yasutome

Shinobu Tagashira

Daisuke Nitsuma

Yoko Suzuki

Naoko Yoshimori

Yoshiaki Kameda

Daisuke Tsumagari

studio-KIN

### Assistant In-Between Supervisors /

#### Superviseur intermédiaire adjoint

Yukari Kaku

Yuko Saito

### In-Between Animation /

#### Animation intermédiaire

Mari Futamatsu

Moe Tanaka

Miki Kurihara

Kazune Sugano

Yumiko Taguchi

Chiharu Haraguchi

Kiyoko Makita

Hiroshi Mashiko

Miyuki Aoki

Reiko Mano

Kumiko Hirama

Chiharu Sato

Keiko Anno

Etsuko Tamakoshi

Hiroshi Yoshida

Studio Hibari Co., Ltd.

UFOtable, Inc.

Studio Moo

Studio Gimlet

ingresA

Nakamura Production 1st

Diomedea inc.

J.C.STAFF Co., Ltd.

ingres

St. TAKURANKE

C-Station

Hoods Entertainment

Studio MAT

ASAHI PRODUCTION

feel.

Last House

AIC

PRODUCTION REED CO., LTD

### Assistant Color Stylist /

#### Styliste de la couleur adjoint

Tsukasa Tominaga

### Ink & Paint / Encre et peinture

Yuka Ohno

Siiori Furusyo

Kimihito Kubo

Studio L

Studio Step

Office Fu-u

Assez Finaud Fabric

### Sunny-Side Up

Defa

Rocket Vision Inc.

TripleA

A-Line

Brain's Base

T2studio

Production LG

J.C.STAFF Co., Ltd.

D-COLORS

Rising Force, Inc.

PRODUCTION REED CO., LTD.

M.S.C

### CGI / CGI

Miyuki Ito

Chiaki Imanaka

Wakako Takahashi

Yusuke Tannawa

Ryou Kishimoto

Tsukasa Tominaga

### Background / Décor

Masakazu Miyake

Makoto Watabe

Osamu Hasada

ATELIER BWCA

PAC

### Opening Animation Director /

#### Directeur de l'animation d'introduction

Kazuto Nakazawa

### Production Managers /

#### Gestionnaire de la production

Emi Okano

Miho Shizuka

### Line Producer /

#### Producteur de la séquence

Kazuma Taketani

### Animation Producer /

#### Producteur de l'animation

Kunitoshi Yamada

### Production / Production

STUDIO4°C



**Motion Capture Works /**  
**Travail de la capture de mouvements**  
 Dynamo Pictures, Inc.

**Motion Capture Operators / Opérateur de la**  
**capture de mouvements**

Ken Ueno  
 Akihiro Matsui  
 Motoshiko Yoshimura  
 Kenya Miki  
 Hiroki Inazuka

**Studio Managers / Directeur de studio**  
 Kosuke Chiba  
 Yoko Tabata

**Motion Actors / Acteur de capture**  
 (Neo Agency Co., Ltd.)  
 Yasunari Kinbara  
 Asuka Yoshikawa  
 Katsuyuki Yamazaki

**Cast / Distribution**

**Vincent Brooks:** Troy Baker  
**Katherine McBride:** Michelle Ruff  
**Catherine:** Laura Bailey  
**Jonathan (Jonny) Ariga:** Travis Willingham  
**Orlando Haddock:** Liam O'Brien  
**Tobias (Toby) Nebbins / Astaroth:**  
 Yuri Lowenthal  
**Eric Anderson (Erica) / Trisha:**  
 Erin Fitzgerald  
**Thomas Mutton:** Kirk Thornton  
**Steve Delhomme:** Russell Nash

**Additional Voices**  
 Big "A"  
 Johnny Young Bosch  
 Richard Epcar  
 Doug Erholtz  
 Kirsten Potter

Recording Facilities:  
 PCB Productions - Los Angeles, CA



**Talent Direction**  
 Valerie Arem

**Post Production Sound Supervisor / Mixing**  
 Keith Arem

**VO Engineering / Editorial**  
 Aaron Gallant

**Editorials / Correcteurs**  
 Matt Lemberger  
 Austin Krier  
 Matt Gray

**Production Coordination**  
 Jonathan Neeley

**U.S. Localization**  
 Atlas USA

**Executive Producer / Producteur exécutif**  
 Shinichi Suzuki

**General Manager / Directeur général**  
 Mitsuhiro Tanaka

**Director of Production /**  
**Directeur de production**  
 Bill Alexander

**Project Lead / Responsable de projet**  
 Shigeto Sammy Matsushima

**Project Coordinator /**  
**Coordinateur de projet**  
 Hiroyuki Tanaka

**Translators/ Traducteur**  
 James Kuroki  
 Madoka Ueno  
 Masahide Mason Hyodo

**Editors/ Correcteurs**  
 Michael Meeker  
 Clayton S. Chan  
 Scott Strichart

**QA Manager/ Directeur AQ**  
 Carl Chen

**QA Lead / Responsable AQ**  
 Scott Williams

**QA Testers / Testeurs AQ**  
 Allie Doyon  
 Kristina Lee  
 Kourtnee McKenzie  
 Brian Serr  
 Charles Chaikaew  
 Jonathan Reinhold

**VP Sales & Marketing /**  
**Vice-président ventes et marketing**  
 Tim Pivniency

**Sales & PR Manager /**  
**Responsable ventes et rp**  
 Aram Jabbari

**PR Specialist / Spécialiste rp**  
 Crystal S. Murray

**Marketing Manager / Responsable marketing**  
 Robyn Mukai

**Creative Designers / Créatifs**  
 Michiko Shiikuma  
 Jeremy Cail

**Web Designer / Concepteur web**  
 Amanda M. Dagleish

**Media Producer / Production média**  
 John Tubera

**Sales Administration Manager / Responsable**  
**administration des ventes**  
 Sally Ortiz

**Sales Administrator /**  
**Administratrice des ventes**  
 Monica Lee

**Sales Assistant / Assistant aux ventes**  
 Chris Kim

**Localization Development**

ENSIDE Co. Ltd.

**Coordinators / Coordonnatrice**  
 Jae-Min Shin  
 Se-Woong Kim

**Programmer / Programmeur**  
 Se-Woong Kim

**Graphic Designer / Créatifs**  
 Jae-Min Shin

**MiraeSoft Co.**

**Project Coordinator /**  
**Coordonnatrice production**  
 Min-Ki Kim

**Opening Song / Chanson d'ouverture**  
 "YO"

**Music / Musique**  
 Shoji Meguro

**Lyrics / Paroles**  
 Katsura Hashino  
 L-VOKAL

**Singer / Interprète**  
 L-VOKAL

**Extra Song / Chanson additionnelle**  
 "HEN to HEN"

**Music / Musique**  
 Toshiki Kanishi

**Lyrics / Paroles**  
 Katsura Hashino

**Singer / Interprète**  
 SHU

**Project Managers /**  
**Gestionnaire de projet**  
 Akiyasu Yamamoto

Hitoshi Sadakata  
 Hirohito Shindo

**Project Support / Adjoint au projet**

Atsushi Yagi  
 Nozomi Yamamoto  
 Yuki Shindo  
 Takeshi Hiruta  
 Mika Matsuoka

**Art Work / Illustrations**  
 FIX INC.  
 Masao Nagashima

**Special Thanks / Remerciements**

Hanako Uchibe  
 Ako Itoh  
 Miho Obara  
 Makoto Wada  
 Minako Sano

Face Music Publisher, Inc.  
 Noriko Sekiya

Iciss Co., Ltd.  
 Eiichi Yaji

**Development Division Manager /**  
**Gestionnaire de la division de développement**  
**Vice General Manager / Vice-directeur général**  
 Naoto Hiraoka

**General Manager / Directeur général**  
 Kozo Itagaki

**Executive Producer / Chef de production**  
 Shigeru Igari

**Producer / Réalisateur**  
 Katsura Hashino